



02/02/1984
PARIS, FRANCE



www.sabrinanime.com



sabrinanime@gmail.com



06 24 54 26 51

FORMATIONS

FORMATION MANAGEMENT

Action managériale Bloc 3
2021
l'Ecole Française, Paris

MASTER 2 Art Director Vidéogame

2015-2017
Autograf, Paris

**BACHELOR 3 Idel-art
Arts Appliqués et de l'Image.**
2008-2011

INTÉRÊTS

Illustration, BD, Mangas, Scifi

Jeux vidéo, Jeux de plateau

Musique, Guitare

Astronomie, Science

**Co- creatrice du collectif
UNBURN THE WITCH**

www.unburnthewitch.com

Linkedin :

www.linkedin.com/in/sabrinatobal

Artstation :

<https://www.artstation.com/sabrinatobal>

LANGUES

ANGLAIS (Professional Working)

JAPONAIS (Elementary)

Sabrina Tobal

Directrice artistique & illustratrice

A l'écoute
Curieuse

Créative,
intuitive

Capacité d'
adaptation

COMPÉTENCES PRINCIPALES

Direction Artistique, illustration, character design, concept Design

EXPÉRIENCES

ILLUSTRATRICE, CONCEPT ARTIST, KEY ARTIST

Mai 2019 à aujourd'hui - Freelance

Clients: Sekwana, Sidlee, Scruffy dog, Endroad, BlackLab, Microïds, Zerogame, Hachette, Bragelonne, Ludically, Equipe Ludique, Open Sesame, Oneforall, Borderlines, Matagot.

Amazon prime, Ubisoft Brand, Ghost Recon, Fallback, Bloodmachines de Seth Ackerman, Blacksad, Garfield, Battledawn, Skysprinter, Soul Raiders, Rise and Fall, Lightspeed, Metal adventure, Chants de Loss, D-start 2, Meeple circus, Murano...

CONCEPT ARTIST, KEY ARTIST

Juillet 2020 à Septembre 2021- Freelance

Ubisoft Montréal (Remote)

Watch Dogs : Legion et WDL Season pass, autres projets sous NDA.

INTERVENANTE EN DIRECTION ARTISTIQUE ET CONCEPT ART

Novembre 2019 - Février 2021

Ecole superieures MJM et Autograf, Paris

DIRECTRICE ARTISTIQUE

Novembre 2018 - Décembre 2019

Freelance / Edition MATAGOT, Paris

Conception et développement de projets de jeux de plateau et jeux de rôle avec une équipe d'illustrateurs.

ILLUSTRATRICE, GRAPHISTE 2D/3D

Octobre 2015 - octobre 2018

Edition MATAGOT, Paris

Aztec, Captain Sonar, Cyclades Monuments, Dice Stars, Meeple Circus, Inis..., Ecryme, D-Start.

CHEF DE PROJET, CONCEPT ARTIST, CHARACTER ARTIST 2D/3D

Octobre 2015 - Juillet 2017

Autograf, Paris

Dans le cadre du Master Art director, création d'un jeu de Course/Combat futuriste "Hoverpunch" sur Android. Chargée de la gestion du planning de l'équipe (méthodes agile). Conception des images du jeu, personnages et environnement. Modelage sur 3Dsmax des personnages et props.

GRAPHISTE CRÉATIVE

Janvier 2011 - Octobre 2013

In-Pressco, imprimeurs créateur.

Au sein d'une équipe de 2 imprimeurs. Création de sites internet, de chartres graphique et réalisation d'une vitrine extérieure, texturing et graphisme pour le camion de la société. Graphisme pour la communication visuelle spécial CHR (Café-Hôtel-Restaurant) à Méribel, La Fléclaz et Courchevel. Façonnage impression offset trad, offset UV et numérique HD.

ILLUSTRATRICE FREELANCE

Février 2009 - Janvier 2017

Clients: Le Petit Caveau, Les éditions Voy'[el]

UI ARTIST, CHARACTER DESIGNER, ILLUSTRATRICE

Février 2005 - septembre 2011

Freelance. Clients: Foxbond, Virus P, Designerz, Raven studio, Brood studios.

Travaux réalisés pour les jeux vidéo point & clic sur le net

Conception, modélisation et texturing sur SecondLife pour Gheist 3D.